

可能な限り、国際ソロ・アイス・ダンス競技会の要件は、規則第 711 項に従って ISU コミュニケーションで毎年発表される要件に従う。これらは 1 シーズンのみ有効である。

これは以下にも適用される：

必須要素のコール方法および難易度

情報は以下の順序で提示される：

- すべての必須要素に適用されるコーリングの基本原則
- 各必須要素について
 - その他の原則
 - 追加の定義、「定義と注釈」の仕様、「コールの追加原則」と「難易度レベル」に適用される、
 - 難易度の特徴および難易度の調整を含む難易度のレベル。
- 転倒および違反要素／動作

1.すべての必須要素に適用されるコールの基本原則

1. テクニカル・パネルは、計画されたプログラム・コンテンツ・シートに記載されている内容に関係なく、実施される内容を認定しなければならない。
2. レベルは、「コールの基本原則」および「追加原則」、ならびに「レベルの特徴」に従って決定される。レベル B の要件が満たされている限り、必須要素に「ノー・レベル」を与えてはならない。
3. 必須要素にいずれかのレベルを与えるには、レベル B のすべての要件を満たさなければならない。要素の要件を満たさない動き、トランジション、および／またはコレオグラフィーは、認定されない。
4. 必須要素を実行中に転倒または中断が生じた場合は、各必須要素の「コールの追加原則」を参照すること。
5. 必須要素が開始された後、追加サポート(フリー・レッグ／フットおよび／または手によるタッチダウン)によるコントロールの喪失が発生し、その要素が中断されることなく継続された場合、そのレベルはエラー 1 つにつき 1 レベル下がるものとする。

「コールの追加原則」を参照のこと: ダンス・スピン、ダンス・エッジ・エレメント、セット・オブ・ツイズル、ワンフット・ターン・シーケンス。

この基本原則はパターン・ダンス、パターン・ダンス・エレメントおよびステップ・シーケンス(ワン・フット・ターン・シーケンスを除く)には適用されない-これらのエレメントについては「コールの追加原則」を参照のこと。

6. もしスケーターがプログラムの所要時間内(追加で認められる 10 秒を含む)に要素を開始してプログラムが終了した場合、要素が完全に停止するまでその要素とそのレベルは認定されなければならない。プログラムの所要時間(プラス許容される 10 秒)後に開始された要素は、認定されないものとする。
7. ダンス・スピン(FD)またはエッジ・エレメント(RD および FD)が許可されていないステップ・シーケンス(PS+, コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスまたはコレオグラフィック・リズム・セクションを含む)で行われた場合、そのステップ・シーケンスはそれぞれのレベルで認定され、余分な要素とされ、-1.0 の減点が適用される(すべてのノービス・カテゴリーでは-0.5)例えば、MiSt4+ExEl、ChSt1+ExEl。これは必須要素としてカウントされない。
8. リズム・ダンスのステップ・シーケンスでダンス・スピが行われる場合、ダンス・スピンは認定されない(ダンス・スピンは必須要素ではなく、追加要素として特定する規定もない)。
9. テクニカル・パネルは、このコミュニケーションにおいて明確にレベル対象外と指定されている場合を除き、レベルの特徴を満たすためのいかなる特徴もクレジットされるかどうかを決定するものとする。
10. プログラムのどこかに違反要素/動作/ポーズがある場合、それが認定され、適切な減点がなされる。いずれかの要素の実行中に違反要素/動作/ポーズがあった場合、その要素は実行された要件に応じたレベルを受けるか、基本レベルの最低要件が満たされていない場合は無視される。違反要素/動作に対する減点(2.0)は、ジュニアおよびシニア・カテゴリーに適用され、ノービス・カテゴリーには 1.0 が適用される。
11. 中断とならないエラーは、の特徴、またはイグジット特徴が要素のレベルとして考慮されるためには、その動作は要素の直前、直後、および／または直後に一時停止/休止することなく連続して行われなければならない。特徴と要素は 1 つのユニットでなければならない。
12. エントリーの特徴、ミドルの特徴、またはイグジット特徴が要素のレベルとして考慮されるためには、その動きはエレメントの直前、直後、および／または直後のいずれにおいても、一時停止/休止することなく連続的に行われなければならない。特徴と要素はひとつのユニットでなければならない。
13. 複雑とは、多くの異なる部分から構成され、かつ連結されているものをいう。
14. 追加サポートによるコントロールの喪失には、フリー・レッグ／フット/手によるつまずき/タッチダウンが含まれる。
15. スケートイング・レッグからもう一方の足への明らかな体重移動を伴うタッチダウンは、中断とみなされる。
16. 両足でのプッシュおよび/または体重移動は、それぞれ 1 ステップとみなす。
17. ステップ・シーケンスのパターンの進行方向を一時的に逸脱させるような難しいターンの入りまたは出のエッジは、逆行とみなしてはならない。

2. パターン・ダンス・エレメント

コールの追加原則

パターン・ダンス要素に適用される:

- パターン・ダンス・エレメントの入りまたは途中で転倒または中断が起こり、その要素が直ちに再開された場合、その要素は認定され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、レベル B の要件が満たされない場合は無視する。
- スケーターがリンクの間違った側からスタートした場合、レフェリーは直ちに笛を吹き、正しい側で再開させなければならない。レフェリーが気づかない場合、TC はヘッドセットで警告することができる。笛が吹かれなかった場合、テクニカル・パネルは各パターンをコールし、スケーターにペナルティは課さない。
- テクニカル・パネルがキー・ポイントを認定し、その正しい実行を確認するプロセスは、必須要素およびレベルを認定するプロセスと同じである(すなわち多数決による)。キー・ポイントの正しい実行または不正確な実行は、スケーターごとのジャッジズ・ディティールで以下のように報告される:
 - Yes: 「すべてのキー・ポイントの特徴を満たし、すべてのエッジ/ステップが必要な拍数保持されている」を意味する。
 - タイミング: 「キー・ポイントの特徴はすべて満たしているが、1 つまたは複数のエッジ/ステップが必要な拍数保持されていない」、または
 - No: 「エッジ/ステップが正しい拍数保持されているか否かにかかわらず、1 つまたは複数のキー・ポイントの特徴が満たされていない」、または「転倒や中断によりキー・ポイントが認定ない」を意味する。
 - X: キー・ポイントが試みられなかったことを意味する。
- パターン・ダンス・エレメントが 1 小節以下 (PDE に基づいて 4 拍または 6 拍) 中断された場合: キー・ポイントは認定されたものとしてコールされ、レベルは 1 つ下げられる: 「<」は 1 小節以下の中断を示す。
- パターン・ダンス・エレメントが 1 小節 (PDE に基づいて 4 拍または 6 拍) 以上中断されたが、ステップの 75% が完了している場合、キー・ポイントは認定されたとおりにコールされ、レベルを 2 下げる: 「<<」は 1 小節以上の中断を示す。
- パターン・ダンス・エレメントの場合、中断は転倒(複数可)、欠落したステップ、タッチダウン(複数可)などであるが、これらに限定されない。
- パターン・ダンスのステップの割合は、完了したステップの総数に基づいて評価される。

パターン・ダンス・エレメントのレベルの特徴

| Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|-------------------------|-------------------------|---|---|--|
| パターン・ダンス・エレメントの 50% が完了 | パターン・ダンス・エレメントの 75% が完了 | パターン・ダンス・エレメントの 75% が完了 及び キー・ポイントが 1 つ正しく実行されている | パターン・ダンス・エレメントの 90% が完了 及び キー・ポイントが 2 つ正しく実行されている | パターン・ダンス・エレメントの 100% が中断なく完了 及び キー・ポイントが 3 つ正しく実行されている |

その他の定義、仕様、注意事項

キー・ポイント

- キー・ポイントは、関連するすべてのキー・ポイントが満たされ、すべてのエッジ/ステップが必要な拍数保持されたとき、正しく実行されたことになる。
- キー・ポイントとキー・ポイントの特徴は、1 シーズン有効な技術的要件であり、各シーズンの開始時に公表される。
- キー・ポイントは、テクニカル・パネルがビデオで確認することができるが、スローモーションでは確認できない。
- 次のステップへのプッシュ/トランジションを準備するため、ステップの最後の 1/2 拍内でのエッジの変更は認められる(別途規定がある場合を除く)。

3. ダンス・スピン

定義

ダンス・スピンとは、片足で中心軸の周りで行うスピンのことで、足の変更の有無は問わない。

スピン・コールの追加原則

1. 最初に行われたダンス・スピンは必須ダンス・スピンとして認定され、レベルが与えられる。それ以降の 3 回転以上のダンス・スピンはノー・バリューと判定され、エクストラ・エレメントのペナルティが適用される。
2. 回転を再開する前の方向転換、またはその場での片足回転は中断とはみなされない。
3. レベル B の要件が満たされる前に、ダンス・スピンの試技で転倒または中断が生じ、ダンス・スピンの再開された場合、そのダンス・スピンは認定され、再開後に実行された内容に従ってレベルが与えられるものとする。
4. ダンス・スピン中に転倒または中断が起こった場合、そのダンス・スピンは認定され、転倒または中断の前に満たされた要件に従ってレベルが与えられるか、またはレベル B の要件が満たされなければ無視される。
5. ダンス・スピンはその場で行われなければならない、氷を大きく横切ってはならない。
6. フライング・エントリーは違反要素である。フライング・エントリーを伴うダンス・スピンはレベル B とコールされ、違反要素の減点が適用される。
7. コントロールの喪失によりダンス・スピン中にタッチ・ダウンした場合、または足を変えずにプッシュを行った場合、レベルを 1 つ下げる。足換えを伴わないプッシュはタッチ・ダウンとみなされる。
8. リズム・ダンス(コレオグラフィック・リズム・セクションを除く)で行われたダンス・スピンはテクニカル・パネルによって無視されるが、ジャッジ・パネルによってストップとみなされる。
9. 難しいバリエーションは、少なくとも連続 3 回転保持された場合にレベルの特徴とみなされる。
10. ダンス・スピン内でのジャンプは、イグジットの特徴として半回転を超えないなら許される。

その他の定義、仕様、注意事項

ソロ・ダンス・スピンの基本姿勢

| | |
|-------------|---|
| アップライトの基本姿勢 | 片足で行い、スケーティング・レッグはまっすぐかわずかに曲げ、上半身は直立(ほぼ垂直軸)、背中を丸める、または横に曲げる。スケーティング・レッグの大腿と脛の角度が約 120 度未満の場合は、シット・ポジションとみなす。 |
| シットの基本姿勢 | 片足のクラウチング・ポジションでスケーティング・レッグを曲げ、フリー・レッグを前方、側方、または後方に出して行うこと。スケーティング・レッグの大腿と脛の間の角度が約 120 度以上の場合、これらのポジションを特徴付ける他の基準に応じて、そのポジションはアップライト・ポジションまたはキャメル・ポジションとみなされる。 |
| キャメルの基本姿勢 | 片足で行い、スケーティング・レッグはまっすぐかわずかに曲げ、身体は前屈させ、フリー・レッグは水平線上かそれよりも高い位置で伸ばすか上方に曲げる。腰のラインが水平でない場合、および/または身体の中心が水平線から 45 度以上上にある場合は、アップライト・ポジションとみなす。スケーティング・レッグの腿と脛の角度が約 120 度未満の場合は、シット・ポジションとみなす。 |

難しい特徴

基本的なアップライト・ポジションの難しいバリエーション(例)

- a) 「ビールマン」タイプ-体を直立させ、ブーツのかかとを手で頭の後ろから上に引く。
- b) フル・レイバック-上半身を腰から氷に向かって反らせるか、上半身を腰から氷に向かって横に曲げる。
- c) 両足をまっすぐ伸ばし、フリー・レッグのブーツ/スケートを頭より高く上げてスプリットする。
- d) 上半身を後ろに反らすか横向きにし、フリー・レッグがほぼ頭部に接触した状態で1周する(ドーナツ/リング:頭部とブレードの間の長さが最大でブレードの半周分)

基本的なシット・ポジションの難しいバリエーション(例)

- a) フリー・レッグは曲げるかまっすぐ前に向け、スケートイング・レッグの大腿部は少なくとも氷と平行にする。
- b) フリー・レッグを曲げるかまたはまっすぐ後方に向け、スケート脚の大腿部が少なくとも氷と平行であること。
- c) フリー・レッグは、スケートイング・レッグの大腿と脛の間が90度以内になるように側方に曲げるか、または真っ直ぐに伸ばす。
- d) フリー・レッグを後方に伸ばし交差させ、スケートイング・レッグの大腿と脛の間の角度が90度以内で側方に向ける。
- e) フリー・レッグを後方で交差させ、スケートイング・レッグに触れるか触れないか、スケートイング・レッグの大腿が少なくとも氷と平行であること。

基本的なキャメル・ポジションの難しいバリエーション(例)

- a) 上半身(肩と頭)を上に向け、肩のラインが垂直点を少なくとも45度越えるように上を向く。
- b) 上体がほぼ水平か、水平に横に曲がっていて、頭部とフリー・レッグがほぼ接触している(ドーナツ/リング:頭部とブレードの間のブレードの長さの最大半分)。
- c) 上体がほぼ水平で、ブーツのかかとが頭の高さより上に手で引っ張られている。
- d) スケートイング・レッグに対して身体が前方に曲がり、フリー・レッグが後方および上方に伸び、ほぼ完全にスプリットしている(大腿部間の角度が約180度)。
- e) シンプル・キャメル・ポジション

入りと出の難しい特徴

- a) 明らかな準備動作のない予期せぬ入り。イリュージョンは予期せぬものとはみなされない。
- b) ダンス・スピンの直前または直後に行われる複雑で創造的なステップおよび/または動作の連続的な組み合わせ。(半回転までの小さなジャンプはイグジットにおけるステップおよび/または動きの組み合わせの一部であってもよい)。

スピンの回転方向の変更

- スピンの回転方向を変える。
- 両方向とも少なくとも3回転ずつ完了する。

難しい特徴 - 注意

- アップライト・ポジション(ドーナツ/リング)の例 d)とキャメル・ポジション(ドーナツ/リング)の例 b)は同じ難しいバリエーションとみなす。
- アップライト・ポジション(ビールマン)の例 a)とキャメル・ポジションの例 c)(ブーツのかかとを手で頭の高さより上に引く)は同じ難しい特徴とみなす。
- 回転は、片足で完全に連続して行った場合の総回転数とみなす。
- 難しいバリエーションにおける回転は、完全に確立された姿勢で連続して行われた場合、レベルの特徴とみなす。
- キャメル・ポジションまたはシット・ポジションの間に別の基本ポジションを確立しない限り、2つの異なるキャメル・バリエーションまたは2つの異なるシット・バリエーションは認定されない。

注意事項

- 3回転未満のダンス・スピンは無視される。
- スケーターは1回以上足を変えることができるが、足を変える際に余分なステップを踏むことは許されない。足換えの際に複数のステップを踏むと、別のスピンとなる。

ダンス・スピンのレベルの特徴

| Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|---------------------------|---|--|--|--|
| <p>片足で少なくとも連続 3 回転以上。</p> | <p>片足で少なくとも連続 3 回転以上。</p> <p>任意の基本姿勢からの難しいバリエーション 1 つ</p> <p>または</p> <p>回転方向を変える。</p> | <p>片足で少なくとも連続 3 回転以上。</p> <p>2 つの異なる基本姿勢からの 2 つの異なる難しいバリエーション</p> <p>または</p> <p>任意の基本姿勢からの 1 つの難しいバリエーションと回転方向を変える</p> | <p>片足で少なくとも連続 3 回転以上。</p> <p>3 つの異なる基本姿勢からの 3 つの異なる難しいバリエーション</p> <p>または</p> <p>2 つの異なる基本姿勢からの 2 つの難しいバリエーションと回転方向を変える</p> | <p>片足で少なくとも連続 3 回転以上。</p> <p>3 つの異なる基本姿勢からの 4 つの異なる難しいバリエーション</p> <p>または</p> <p>3 つの異なる基本姿勢からの 3 つの難しいバリエーションと回転方向を変える</p> |

4. ダンス・エッジ・エレメント

定義

ショート・エッジ・エレメント

ショート・エッジ・エレメントとは、スケーターが4つのタイプの中から選択したポジションにおいて、エッジ(1カーブ)を継続的に維持しなければならない動作のことである。ショート・エッジ・エレメントをレベル認定するためには、最低でも3秒間、しかし8秒より長くならないように持続しなければならない。主な焦点はエッジの質であり、第2の焦点は到達したポジションである。

ショート・ダンスのエッジ要素には以下の4種類がある:

- A. 様々なポジションでのスパイラルまたはアティテュー
- B. 様々なポジションでのクラウチング(片足をサイド、バック、フロント、氷の上または氷上から離してもよい)
- C. スプレッド・イーグル
- D. イナバウアー

コンビネーション・エッジ・エレメント

コンビネーション・エッジ・エレメントは、2つのショート・エッジ・エレメントが連続し、2つのカーブを描きながら蛇行のような(S字型の)パターンを形成するものである。各ローブのショート・エッジ・エレメントは、少なくとも3秒間はその位置で維持されなければレベルとして認められないが、コンビネーション・エッジ・エレメントは合計で13秒を超えてはならない。コンビネーション・エッジ・エレメントの各パーツごとにポジションを変える必要はない。各ショート・エッジ・エレメントの間の足の変更は許されるが、各パートの間の歩数は2歩*を超えないものとする。エントリーまたはエグジットでのターンは許される。第一の焦点は各パートのエッジの質であり、第二の焦点は到達したポジションである。

*コンビネーション・エッジ要素の各部分の間に2歩より多くステップがある場合、それは2つのショート・エッジ要素と呼ばれ、2つのボックスを占有する。

● スパイラル・タイプ・エッジ・エレメント - (SpEe)

スパイラルとは、片方のブレードは氷上を滑走し、フリー・レッグ(膝と足を含む)がヒップレベルより高いポジションのこと。スパイラル・ポジションは、フリー・レッグの位置(後ろに伸ばした状態、横に伸ばした状態、前に伸ばした状態、スプリットした状態など)によって分類される。アティテュード(片足でもう片方の足を後ろに上げ、膝を90度の角度で曲げ、膝が足よりも高くなるようによく反らしたポーズ)もスパイラル・タイプのエッジ・エレメントとみなされる。

● クラウチ・タイプ・エッジ・エレメント - (CrEe)

スケーターが両膝を曲げた状態(大腿部が少なくとも氷と平行)、または片膝を曲げた状態(大腿部が少なくとも氷と平行)で、片脚を横、後ろ、または前に伸ばして氷上を滑走する動作。(単純なランジはエッジ要素とはみなさず、トランジションとする)

シュート・ザ・ダック ; スケートイング・レッグを曲げ、スケATINGの大腿部を少なくとも氷と平行にする。

フリー・レッグは氷と平行に、かつ氷から離れるように前方に向ける。

注:フル・クラウチングでのインサイド・スプレッド・イーグルはクラウチング・エッジ・エレメント、クラウチング・ポジションでのアウトサイド・スプレッド・イーグルはスプレッド・イーグル・タイプのエッジ要素とみなされる。

● スプレッド・イーグル・タイプ・エッジ・エレメント - (SeEe)

両足で氷上を移動する動作のことで、スケーターは片足を前方のエッジ/トレース上に、もう片足を同じカーブ上の後方のエッジ/トレース上に置いて移動する。アウトサイド・エッジで滑走するスプレッド・イーグルのみが、ショート・エッジ・エレメントとして行われた場合、エッジ・エレメントとみなされる。インサイド・エッジで滑走するスプレッド・イーグルは、クラウチング・タイプとして、またはアウトサイド・スプレッド・イーグルに続いてコンビネーション・エッジ・エレメントの第2パートとして滑走し、インサイド・スプレッド・イーグルにエッジを変える場合にのみエッジ・エレメントとみなされる。インサイドのスプレッド・イーグルは、エッジ・エレメントの難しいイグジットとはみなされない。

● イナ・バウアー・タイプ・エッジ・エレメント - (IBEe)

スケーターがカーブを描きながら、片足で前方のエッジ/トレースを、もう片足で同じ後方のエッジ/トレースを、それぞれ別の、しかし平行なトレースで、氷に沿って進む2本足の動き。

追加のコールの規則

すべてのエッジ要素に適用される:

- エッジ要素の持続時間が 3 秒未満の場合、これは認定されない。
- エッジ要素の種類は、満たされた要件に従ってレベルが与えられ、基本レベルの要件が満たされない場合は無視される。
- 最初に実行されたエッジ・エレメントは、要求されたエッジ・エレメントとして認定され、レベルが与えられる。基本「レベルの最低要件を満たす後続のエッジ・エレメントは」追加要素"として認定され、SpEe+ExEI などの略号が与えられる。これは、そのエレメントが「ノー・バリュー (No Value)」であることを示すものであり、そのエレメントはボックスを占め、ジュニアおよびシニアの場合は-1 点、すべてのノービスのレベルの場合は-0.5 点の減点を受ける。
- エッジ・エレメントの試技中に転倒または中断が生じ、それがレベル B の条件を満たしていない場合、2 回目の試技がレベル判定対象となる。
- 繰り返された同タイプのエッジ・エレメントまたはコンビネーション・エッジ・エレメントの一部は、「要求事項に従っていない」として分類され、*の略号が付けられる(例:CrEe*)。これは、その要素が「No Value」となり、ボックスを占有し、エッジ・エレメントとしてカウントされることを示す。
 - 2 つのカーブ上の 2 つのショート・エッジ・エレメントで構成されるコンビネーション・エッジ・エレメントの 2 番目の部分は、コンビネーション・エッジ・エレメントの中でタイプや位置の繰り返しが許されるため、S パターンを形成する。
 - 最大 2 つのスパイラル・タイプ・エッジ・エレメントは、コンビネーション・エッジ・エレメント内でも、2 つのショート・エッジ・エレメントとしても、コンビネーション・エッジ・エレメントの一部およびショート・エッジ・エレメントとしても使用できる。2 つのスパイラル・タイプ・エッジ・エレメントの両方が同じコンビネーション・エッジ・エレメント内にはない場合、それらは異なる位置になければならない。
- レベル B の最低要件を満たすリズム・ダンスまたはウェルバランス・フリー・ダンス・プログラムの必須要素に従わないタイプのエッジ・エレメントは、余分な要素として分類され、略号* (例:CrEe* (エッジ・エレメントのタイプが特定できる場合) または Ee* (エッジ・エレメントのタイプが特定できない場合)) が付けられる。これはその要素が「値なし」を受け取り、ボックスを占め、ダンス・エッジ・エレメントとしてカウントされることを示す。
- 選択された難しいポジションの例は、それが最初に行われたときのみレベルとして考慮される。
- エッジ・エレメント中に転倒または中断が生じた場合、その要素は認定され、転倒または中断の前に満たされた要件に従ってレベルが与えられる。もしスケーターが時間を埋める目的で転倒後にエッジ・エレメントを続行した場合、これは「要求事項に従っていない」とはみなされない。
- エッジ・エレメントが開始され、タッチダウン後も (中断されることなく) 継続された後に、追加のサポート (手によるタッチダウン) を伴うコントロールの喪失が発生した場合、そのレベルはタッチダウン 1 回につき 1 レベル減少する (コンビネーション・エッジ・エレメントでは、タッチダウンが発生したショート・エッジ・エレメントのレベルのみが 1 レベル減少する)。
- インサイド・スプレッド・イーグルは、アウトサイド・スプレッド・イーグルに続くコンビネーション・エッジ・エレメントの第 2 パートで、インサイド・スプレッド・イーグルにエッジを変える場合を除き、エッジ・エレメントとはみなされず、基本的なトランジションとみなされる。ただし、フル・クラウチでのインサイド・スプレッド・イーグルは、少なくとも大腿部が氷と平行であるクラウチが明確に確立されていれば、クラウチ・タイプのエッジ・エレメントとみなされる。
- インサイド・スプレッド・イーグルはエッジ・エレメントの難しい出とはみなされない。

コンビネーション・エッジ・エレメントに適用される:

1. コンビネーション・エッジ・エレメントは、完全に確立された最初の 2 つのタイプのショート・エッジ・エレメントと認定されなければならない。2 種類のショート・エッジ・エレメントのそれぞれのレベルは、個別に示されるものとする。
2. 何らかの理由でコンビネーション・エッジ・エレメントの片方の部分が認定できない場合、もう片方の部分のみをショート・エッジ・エレメントとして認定し、満たされている要求事項に従ってレベルを与え、レベル B の要求事項を満たさない場合は無視する。
3. コンビネーション・エッジ・エレメントを形成するショート・エッジ・コンビネーション・エッジ・エレメントの部分は、満たされた要件に従って達成されたレベルを受け取る。
4. コンビネーション・エッジ・エレメントを形成する両方のショート・エッジ・エレメントに違反要素 (同一または異なる) が含まれる場合、違反要素の減点は 2 回適用され、コンビネーション・エッジ・エレメントの両方の部分に、満たされた要件に従った達成レベルが与えられる。
5. コンビネーション・エッジ・エレメントにおいて、スケーターが入りおよび/または出の特徴として違反要素を行った場合 (半回転以上のジャンプなど): 違反要素の減点が適用され、コンビネーション・エッジ・エレメントの最初の部分および/または 2 番目の部分は、満たされた要件に従って達成レベルが与えられる。エッジ・エレメントの他の部分には、満たされた要件に応じたレベルが与えられるか、レベル B の最低要件が満たされていない場合は無視される。不正な入りまたは出は、エレメントの他の部分のレベルとして考慮されない。

6. 選択されたタイプのエッジ・エレメントについて、1つ目のエッジ・エレメントと関連し、レベルとして認められた難しい入りの特徴は、コンビネーション・エッジ・エレメントの2つ目のエッジ・エレメントもアップグレードする。
7. 選択された種類のエッジ・エレメントのレベルについて考慮され、受け入れられた2番目のエッジ要素に接続されている出の難しい特徴は、コンビネーション・エッジ・エレメントの1番目のエッジ・エレメントもアップグレードする。
8. もしコンビネーション・エッジ・エレメントの2つのショート・エッジ・エレメントの間に2つ以上のコネクティング・ステップがある場合、そのエッジ・エレメントは2つのショート・エッジ・エレメントとして別々にコールされる。

追加の定義、明確化、注釈

難しいポジション／特徴

スパイラル・タイプの難しいポジション。

- a) 完全なスプリット(前、後ろ、または横)を伴うスパイラル: スケーターの両脚が一直線に伸び、大腿部間の角度が約180度であること。
- b) 完全なドーナツ／リングからなるスパイラル: 上半身を後ろに反らせ、片足がほぼ頭部に接するように完全な円を描く(頭部とブレードの間の長さは最大でブレードの半分)。
- c) 「ヒールマン」: 身体の垂直線に対して、身体がどのような向き(直立、水平など)でもよく、ブーツのかかところが頭の高さの後ろで上に手で引っ張られる。
- d) 「ケリガン」: 脚を後ろに伸ばし、ブーツ全体を頭より高くし、フリー・レッグを膝のあたりで手で持つスパイラル。
- e) 「135」(ファン): 後ろ向きにスケーティングし、脚を前方またはやや側方に伸ばし、手で保持せず、大腿部の間を少なくとも135度に位置させる。

注

- 例 b)(フル・ドーナツ／リング)と c)(フル・「ヒールマン」)は同じ難しい特徴とみなす。
- 例 a)(スプリット)と d)(ケリガン)は同じ難しいポジションとみなす。

クラウチング・タイプの難しいポジション

ハイドロブレード: 氷とほぼ水平に、平行に行う動き。体の中心は垂直軸からはっきりと離れていなければならない。フリー・レッグのブーツ以外の身体のいかなる部分も氷に触れてはならない。もし身体の他の部分(フリー・レッグのブーツ／足の引きずり以外の部分)が氷に触れた場合、コレオグラフィック・スライディング・ムーヴメントが要素の1つとして選択されている場合はコレオグラフィック・スライディング・ムーヴメントとみなされ、他のルールに違反している場合はペナルティが与えられる。

スプレッド・イーグル・タイプの難しいポジション:

アウトサイド・スプレッド・イーグルを3秒以上キープすること。(インサイド・スプレッド・イーグルは、アウトサイド・スプレッド・イーグルに続いてコンビネーション・エッジ・エレメントの2つ目として使用され、インサイド・スプレッド・イーグルにエッジを変える場合にのみエッジ・エレメントとみなされる。)

イナ・バウアータイプの難しいポジション:

アウトサイドのイナ・バウアーが3秒以上キープされること。(インサイドのイナ・バウアーは難易度なし)

エントリーの特徴

- a) エッジ・エレメントの直前に行われる、複雑で創造的なステップおよび／または動きの連続的な組み合わせ。複雑とは、多くの異なる部分から構成され、かつ連結されていること。初めて行われた場合のみ、レベルとして考慮される。
- b) 難しい／トランジショナル・エントリー(例: ツイズルやジャンプからのエントリー)
- c) 明らかな準備のない予期せぬエントリー

イグジットの特徴

- a) エッジ・エレメントの直後に行われる、複雑で創造的なステップおよび／または動きの連続的な組み合わせ。複雑とは、多くの異なる部分から構成され、かつ連結していることをいう。初めて行われた場合のみ、レベルとみなされる。
- b) 難しい／トランジショナル・エグジット(例: ポジションから直接ツイズル／難しいターン、異なる／難しいポジション、またはショート・エッジ・エレメント・タイプに移行し、3秒間保持されないこと。ただし、両足で出る場合は、スケーティング・レッグからのプッシュのみ認められる。

腕／上半身の特徴

- a) 腕の顕著で連続的な動き。片方の腕でフリー・レッグを支える場合、フリー・アームは大きく連続した動きで使われなければならない。手や前腕だけの単純な動きでは不十分である。特徴とみなされるためには、エレメントの実施中に少なくとも3秒間、その動作が行われなければならない。
- b) スパイラルにおける追加の特徴：上半身（肩と頭）を上向きにし、肩のラインが垂直点を少なくとも45度越えるようにし、フリー・レッグを支持しない。3秒間保持しなければならない。
- c) イナ・バウアーのための追加の特徴：背中を丸め、頭を後ろに曲げ、氷の方に傾ける。3秒間キープしなければならない。

コンビネーション・ダンス・エッジ・エレメントのその他の特徴

2つのショート・エッジ・エレメント間のコネクティング・ステップとしての難しいターンは、ロッカー、カウンター、ツイズル（回転数は問わない）、ブラケットのいずれかになる。特徴として認定されるには、ターンが認定できなければならない。コンビネーション・エッジ・エレメントの2つ目の開始前に1回のみ、追加のステップ、プッシュ、タッチダウンが認められる。このステップは難しいターンの前でも後でもよい。

2つのショート・エッジ・エレメント間のエッジの変化：2つのショート・エッジ・エレメントを結ぶチェンジ・エッジは、1つの明確なエッジから別の明確なエッジへのきれいな変化でなければならず、2つ目のエッジは明確に確立され、2つ目のエッジ・エレメントのエントリー・エッジとなる。2番目のエッジが2秒後に確立された場合、その特徴は考慮されない。

ダンス・エッジ・エレメントのレベルの特徴

| Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|---|--|--|---|---|
| どのタイプのエッジ・エレメントであっても、少なくとも 3 秒間はそのポジションを保持すること。 | どのタイプのエッジ・エレメントであっても、少なくとも 3 秒間はそのポジションを保持すること。 | どのタイプのエッジ・エレメントであっても、少なくとも 3 秒間はそのポジションを保持すること。 | どのタイプのエッジ・エレメントであっても、少なくとも 3 秒間はそのポジションを保持すること。 | どのタイプのエッジ・エレメントであっても、少なくとも 3 秒間はそのポジションを保持すること。 |
| | 以下から 1 つ a) エントリーの特徴 b) イグジット特徴 c) 腕の機能 | 以下から 2 つ a) エントリーの特徴 b) イグジット特徴 c) 腕の機能 または、1 つの難しいポジション | 以下から 3 つ a) エントリーの特徴 b) イグジット特徴 c) 腕の機能 または 1 つの難しいポジションと 1 つの追加の特徴 | 1 つの難しいポジションと、以下から 2 つの追加の特徴: a) エントリーの特徴 b) イグジット特徴 c) 腕の機能 |
| | ●コンビネーション・エッジ・エレメントの各部分は、出と入りの特徴でアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメントの各部分は、出と入りの特徴でアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメントの各部分は、出と入りの特徴でアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメントの各部分は、出と入りの特徴でアップグレードすることができる。 |
| | ●コンビネーション・エッジ・エレメント追加の特徴は、2 つの部分のどちらか一方をアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメント追加の特徴は、2 つの部分のどちらか一方をアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメント追加の特徴は、2 つの部分のどちらか一方をアップグレードすることができる。 | ●コンビネーション・エッジ・エレメント追加の特徴は、2 つの部分のどちらか一方をアップグレードすることができる。 |

レベルの調整

- エッジ・エレメントの間、確立されたエッジからの逸脱は、テクニカル・パネルによってレベルを「1」下げる。
Lv.B の条件を満たしている場合のみ、そのエレメントは Lv.B を獲得する。

5. ツイズル

追加のコールの原則

1. 最初のツイズル・セットは、要求されたツイズル・セットとして認定され、その内容に応じてレベルが与えられる。
2. 要求されたツイズルのセットの後に行われる 2 つ目のツイズルのセットは、コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントとして認定される。それ以降のツイズルのセットは認定されない。
3. 追加サポートによるコントロールの喪失(例:フリー・レッグ/フットおよび/または手によるつまずき/タッチダウン)は、以下の通り適用される:
 - コントロールが失われた結果、コントロールされていない 1 ステップまでの失敗は、つまずき/タッチダウンとなるレベルを 1 つ下げる。
 - コントロールできないステップが 1 つ以上ある場合は中断となり、この時点からの特徴/ローテーションはレベルでは考慮されない。
4. 転倒または中断がツイズル・セットのいずれかの部分で発生し、Lv.B の要件を満たした場合、そのツイズル・セットは認定され、転倒または中断の前に満たされた要件に従ってレベルが与えられる。
5. 転倒または中断が最初のツイズルのエントリー・エッジで発生し、Lv.B の要件が満たされる前にツイズル・エレメントが再開された場合、後続のツイズル・エレメントは認定され、再開後に実行された内容に従ってレベルが与えられる。
6. エントリー・エッジが停止している状態からのツイズルはできない。
7. ツイズル間のコネクティング・ステップ中にフル・ストップがあった場合、レベルは 1 つ下がる。
8. 最初の 2 つのツイズルのうち、いずれかのツイズルがピルエットになった場合、またはチェック・スリー・ターンをした場合、そのレベルは 1 つ下がる:
 - 要求された 2 つのツイズルのいずれかについて 1 レベル減ずる。
 - 両方のツイズルに対してレベルを 2 つ下げる。
9. 要求されたセットのツイズル間のステップ数が最大または最小の場合、レベルは 1 つ下がる。ツイズル間の両足での体重移動および/またはプッシュは 1 歩とみなす。

その他の定義、仕様、注意事項

ツイズルの特徴(グループごとの例え)

グループ A : 上体と腕、手首を含む

1. 肘が少なくとも肩の高さと同じかそれ以上あること。肘は頭の上、頭と同じ高さ、または頭より低い位置にある。手が腕のどの部分にも触れていないこと。
2. 腕が著しく連続的に動く。
3. 手が背中で触れ、身体から離れるように伸びている。
4. 両手が前で触れ、体から離れ、腕がまっすぐ伸びている。
5. 体の芯が垂直軸からずれる。

グループ B : スケーティング・レッグとフリー・レッグ

1. 前方、側方または後方でクーペを行い、フリー・フットとスケーティング・レッグを接触させ、腰を 45 度以上開いた位置で行う。
2. フリー・フットのブレードまたはブーツを持つこと。
3. フリー・フットをスケーティング・フットの後ろで交差させ、氷の近くにあること。
4. フリー・レッグが内腿から垂直軸に対して 45 度以上伸ばすか、曲げていること。
5. シット・ポジション(スケーティング・レッグの大腿と脛の間が 90 度以上)。
6. 連続的なウェーブ(上下)動作でスケーティング・レッグ(膝)のレベルを変えること。

グループ C : 入りと出

1. 少なくとも 3 回転の 3 回目のツイズルを正確に行い、最初の 2 回のツイズルとは異なるエントリー・エッジで開始し、シークェシャル・ツイズル・セットおよびソロ・ツイズル・セットでは最大 1 ステップ間に入れて良い。
2. ダンス・ジャンプから第 1 または第 2 のツイズルにエントリーすること(ツイズルのエントリー・エッジはダンス・ジャンプの着地のエッジによって決定される)。
3. リズム・ダンスでは要求されたツイズルの間、リズム・ダンスとフリー・ダンスでは 2 回目と 3 回目のツイズルの間に片足で行うターンや動きに制限はない。
4. 入りの動作/ステップの後に直接行われる一連のツイズルで、創造的、難しい、複雑、予期せぬものの中から少なくとも 1 つを選ぶ。

追加の特徴について

1. 特徴はツイズルのどちらか、または両方で行うことができるが、初回に正しく行われた場合のみカウントされる。
2. グループ A およびグループ B から選択された追加の特徴は、それが完全に達成され、確立された場合、そのレベルについて考慮される。
3. 足換えの際に片足で行うターンや動作に制限はない。レベルに応じて考慮されるツイズルの後の連結された回転は、追加のシングル・ツイズルを含め、何回転でも許される。
4. 1 セットのツイズルにおいて、2 回目と 3 回目のツイズルの間に 1 回以上のステップがある場合、3 回目のツイズルはグループ C の特徴として、もはやレベルとして考慮されない。
5. レベルとみなされるツイズル回転の後のコネクティング・ターンは、追加のシングル・ツイズルを含め、いくつでも許される。
6. ツイズルの間の両足での体重移動は、ステップとみなされる。
7. 「C」フィーチャーの 2 つのツイズルを成功させるツイズル・セットにおいて、ツイズルの間に片足で行われる、ターンや動作の制限のない。
 - この「C」フィーチャーが考慮されるための条件は、この「C」フィーチャーの直後のツイズルが連続した 3 回の回転が完了していることである。
 - この要件は、この「C」フィーチャーが 1 回目と 2 回目のツイズルの間、および 2 回目と 3 回目のツイズルの間に行われる場合にも適用される。
 - さらに、3 回目のツイズルが少なくとも 3 回転行われ、かつ正しく行われた場合、テクニカル・パネルはこれをレベルの「C」フィーチャーとみなす。

RD で試行された「C」フィーチャーは、レベル FD で繰り返すことはできず、テクニカル・パネルはこれを無視する。このことは、たとえその特徴が RD でレベルに対するクレジットが与えられなかったとしても同様である。

ツイズル・エレメントのレベルの特徴

| Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|----------------------------|--|--|--|---|
| 2 つのツイズルで、それぞれ少なくとも 1 回転ずつ | 2 つのツイズルで、それぞれ少なくとも 2 回転ずつ また 少なくとも 1 つの特徴 | 2 つのツイズルでエントリー・エッジと回転方向が異なる。 それぞれのツイズルで少なくとも 2 回転ずつ また 同じか違う 2 つのグループから 2 つの異なる特徴 | 2 つのツイズルでエントリー・エッジと回転方向が異なる。 それぞれのツイズルで少なくとも 3 回転ずつ また 2 つか 3 つの異なるグループから、3 つの異なる特徴 | 2 つのツイズルでエントリー・エッジと回転方向が異なる。 それぞれのツイズルで少なくとも 4 回転ずつ また 3 つの異なるグループから、4 つの異なる特徴 |
| | (A グループと B グループは、特徴を 1 回転の間維持しなければならない) | (A グループと B グループは、特徴を 2 回転の間維持しなければならない) | (A グループと B グループは、特徴を 3 回転の間維持しなければならない) | (A グループと B グループは、特徴を 4 回転の間維持しなければならない) |

6. ステップ・シーケンス

追加のコールの原則

ステップ・シーケンスに適用

1. 要求されたグループの最初に行われたステップ・シーケンスは、そのグループの要求されたステップ・シーケンスとして認定され、レベルが与えられる。そのグループの後続のステップ・シーケンスおよびリズム・ダンスまたはフリー・ダンスの必須要素に従わないグループのステップ・シーケンスは認定されない。要件に従っていない誤った要素（例えば必須の MiSt+DiSt の代わりにサーキュラー・ステップ・シーケンスなど）が実行された場合、その要素は呼び出され、ボックスが埋められ、値は付かないが減点はされない。例: CiSt
2. Lv.B の要件を満たすスピン(FD)および/またはエッジ・エレメント(RD および FD)が、許可されていないステップ・シーケンス(ChSt を含む)内で発生した場合、そのようなスピンまたはエッジ・エレメントはエクストラ・エレメント(ExEI)として認定され、例えば ChSt+ExEI のように減点を受ける。
3. ステップ・シーケンスの入りまたは途中で転倒または中断が発生し、そのエレメントが直ちに再開された場合、そのエレメントは認定され、転倒または中断の前後に満たされた要件に従ってレベルが与えられるが、Lv.B の要件が満たされない場合は無視される。
4. ステップ・シーケンスのステップの割合は、ミッドライン、サーキュラー、サーペンタイン、ダイアゴナルなど、決められた形状に沿って完成した全体のパターンで評価される。
5. 逆行中の難しいターンは、逆行が許可されている場合のみ、レベルとして考慮される。

ステップ・シーケンス・スタイル B のレベルの特徴

| 必須要件 | Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|----------------|--------------|----------------|----------------|----------------|--------------------|
| 中断 | パターン全体の50%以下 | パターン全体の50%以下 | パターン全体の25%以下 | パターン全体の10%以下 | 中断なし |
| 難しいターンを正しく実施する | | 少なくとも1つの難しいターン | 少なくとも3つの難しいターン | 少なくとも4つの難しいターン | 少なくとも5つの難しいターン |
| 多方向 | | | | 多方向のターン | 多方向のターン |
| ステップ/ターン | | | | | 全てのステップ/ターンが100%正確 |

注意事項

各難しいターンの最初の試みのみがレベル判定対象となる。考慮される難しいターンのリスト

ロッカー、カウンター、ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク、チョクトー、レベル 1 と 2 シングル・ツイズル、レベル 3 と 4 はダブル・ツイズル。

7. パターン・ダンス・タイプ・ステップ・シーケンス (PSt)

パターン・ダンス・タイプのステップ・シーケンスのコールの追加原則

1. パターンはそのシーズンの要件を満たしていなければならない。基本的なステップはパターン・ダンスによく似ていなければならない。
2. PSt はリズム・ダンスの要件で指定された場所で終了する。
3. 以下の 4 種類の難しいターンがレベル認定の対象となる: バック・エントリー・ロッカー、カウンター、ブラケット、フォワード・アウトサイド・モホーク (パソ・ダブル B ステップ 15-16)。レベルは最初の試みのみ考慮される。
4. 音楽はリズム・ダンス要項に記載された要件に従わなければならない。
5. Lv.B の要件を満たすエッジ・エレメントが、許可されていない PSt 内で発生した場合は、エクストラ・エレメント (複数可) ExEI として認定され、減点 (例: PSt+ExEI) を受ける。
6. *PSt で許されないこと
 - 逆行、スピン、ストップ、ループ
 - ジャンプ (回転を伴わない小さなつま先立ちのホップは、音楽に合っていれば許される。)

*注-テクニカル・パネルが PSt を認定するには、パソ・ダブルの B-Step8 のみが完全である必要がある。許されない動きも、テクニカル・パネルではなく、ジャッジ・パネルによって考慮される。

パターン・ダンス・ステップ・シーケンスのレベルの特徴

| 必須要件 | Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|----------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------|
| 中断 | パターン全体の50%以下 | パターン全体の50%以下 | パターン全体の25%以下 | パターン全体の10%以下 | 中断なし |
| 難しいターンを正しく実施する | | 難しいターンを1つ含む | 難しいターンを2つ含む | 難しいターンを3つ含む | 難しいターンを4つ含む |
| ステップ/ターン | | | | | 全てのステップ/ターンが100%正確 |

8. ワン・フット・ターンズ・シーケンス

追加のコールの原則

1. ワン・フット・ターンズ・シーケンスは、片足で行う難しいターンで構成される。
2. ワン・フット・ターンとパワー・プル追加されることもある。
3. ワン・フット・ターンズ・シーケンス中に追加サポートによるコントロールの喪失が発生したが、中断されことなく継続した場合、レベルはエラー1つにつき1レベルずつ引き下げられる。
4. ワン・フット・ターンズ・シーケンス中に転倒または中断が起こり、そのエレメントが直ちに再開された場合、そのエレメントは認定され、転倒または中断の前に満たされていた要件に従ってレベルが与えられるか、Lv.Bの要件が満たされていない場合は無視される。

その他の定義、定義に対する仕様、および注意事項

ワン・フット・ターンの種類難しいターン：ブラケット、ロッカー、カウンター、ツイズル（シングル・ツイズルはLv.1~2でのみカウントされる。ダブル・ツイズルはレベル1~4でカウントされる）。ターンの定義に従って、明確に認識できるエッジで滑る。

注意事項

ターンの一部にミスがあった場合、そのターンはレベル対象外となる。また、シングル・ツイズルやダブル・ツイズルの一部でもミスがあった場合、ツイズル全体がレベル対象外となる。例として、スケーターがダブル・ツイズルを難しいターンとして含み、そのターンのどの部分かにミスがあった場合、シングル・ツイズルとしても考慮されない。

ワン・フット・ターンズ・シーケンスのレベルの特徴

| Lv.B | Lv.1 | Lv.2 | Lv.3 | Lv.4 |
|---------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|---|
| 少なくとも2種類のワン・フット・ターンを行うこと。 | 1つのワン・フット・ターンを正しく行うこと。 | 2つのワン・フット・ターンを正しく行うこと。 | 3つのワン・フット・ターンを正しく行うこと。 | 4つのワン・フット・ターンを正しく行うこと。 かつ 全てのターンが100%正しいこと。 |

9. コレオグラフィック・エレメンツ

定義

コレオグラフィック・スピン・ムーブメント(Choreographic Spinning Movement) :

静止していても移動していてもよく、少なくとも3回転する連続的な回転運動。以下の条件が適用される:

- 両足で、または交互に、または片足と片膝/ブーツで(ただし両膝は不可)。
- スピニング・ムーブメントの最初の3回転の間にポーズをとった場合、その動作は中断したとみなされ、テクニカル・パネルに認定されない。
- ダンス・スピンの要件(片足でその場で3回転)を満たしてはならない。

コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメント

コレオグラフィック・ツイズリング・ムーブメントは、必須のツイズル・セットの後に行われなければならない。2つのパートから構成され、以下の条件が適用される:

- 両パートとも:片足または両足、あるいはその組み合わせで、移動しなければならない。
- 最初のパート:少なくとも2回転は続けて行われなければならない。
- 第2パートの場合:少なくとも2回の連続回転を行い、1回目と2回目のツイズリング動作の間に最大3歩のステップを入れること。

コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス

以下の条件が適用される:

- プログラムのどこでも試みることができる。
- リングの両側のバリアから2メートル以内でストップ、またはスキッピング動作から始めなければならない。
- 主にショート・アクシスまたはロング・アクシスのいずれかに配置され、パターンは選択されたステップ・シーケンス・スタイル B と異なり、バリアからバリアへと進まなければならない。バリアからバリアへの要件は、スケーターが各バリアから2メートル以上離れていないときに満たされる。
注: ベーシック・ノービスはショート・アクシスを、インターミディエイト・ノービスはロング・アクシスを使用すること。
- アドバンスド・ノービス、ジュニア、シニアのキャラクター・ステップ・シーケンスに限り、コントロールされた動きで身体の中の部分で氷に触れてもよい。(例:両膝を立てる、両手を使うなど)。ベーシック・ノービスまたはインターミディエイト・ノービスのフリー・ダンスで行われた場合、適切なペナルティが適用される(転倒、違反、許可されない要素)。
- スタートまたはフィニッシュでバリアに触れることは認められる。
- 許可された停止はそれぞれ5秒を超えてはならない。
- 逆行は認められない。(ストップ中、スタート地点から離れる方向への移動は、約1メートルまでは逆行とはみなされない)。

コレオグラフィック・リズム・シーケンス(シニア RD-2024-25 シーズン)

以下の条件が適用される:

- プログラムの任意の場所で、任意のダンス・スタイルで滑走すること。
- パターン - スケーターはショート・アクシスを中心にステップを行い、バリアからバリアへと進まなければならない。スケーターはスタートと終了時に、どちらのバリアからも2メートル以上離れてはならない。
- ストップ - 要素の最初または最後に1回のみ、5秒以内のストップは許される。(これは許可されたストップの1つとしてカウントされる)。
- 逆行やループは認められない。

コールの追加原則

コレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンス/コレオグラフィック・リズム・シーケンス

- ダンス・スピン(ChSt)およびエッジ・エレメント(ChRsおよびChSt)は認められない。ダンス・スピンまたはエッジ・エレメンツがLv.Bの基準を満たして試みた場合、ステップ・シーケンスが特定され、要件が満たされているかどうか確認され、エクストラ・エレメンツが追加され、-1.0の減点が適用される(全ノービス・カテゴリーは-0.5)。ダンス・スピンまたはダンス・エッジ・エレメントは必須要素としてカウントされない。

コレオグラフィック・スライディング・ムーブメント

プログラムの任意の場所で、スケーターが氷上でコントロールされたスライディングを最低 2 秒間行う。以下の条件が適用される：

- 身体の中のどの部分であっても、コントロールされたスライディングを連続して行うこと。
- 回転してもよく、最長時間の制限はない。
- この要素中、テクニカル・パネルにより、両膝または身体の一部でのコントロールされたスライディングは、転倒/違反要素とはみなされない。
- 両膝をついたり、氷上に座ったり横になったりして終了するスライディング動作は、コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントと認定され、転倒/違反要素の減点が適用される。
- コレオグラフィック・スライディング・ムーブメントを実施している最中にコントロールを失った場合でも、追加のサポートが必要でない限り、転倒とはみなされない。
- 単純なランジ動作はスライディング動作とはみなされない。
- 追加のスライディング動作は無視される。例えば、両膝をついたり、体重が他の身体の一部にかかったりした場合は転倒とみなされ、軽く氷に手をついた場合は振付上の制限違反となる。

コールの追加原則-すべてのコレオグラフィック・エレメンツ

- テクニカル・パネルは、「入り」または「出」として他の必須要素と組み合わせられたコレオグラフィック・エレメンツ/ムーブメントは、必須のコレオグラフィック・エレメンツ/ムーブメントとはみなさない。テクニカル・パネルは、「入」または「出」としてのみ考慮する。
- 要求されるコレオグラフィック・エレメンツとして認定されるのは、最初に試みられる、異なるコレオグラフィック・エレメンツのみである。その後続くコレオグラフィック・ステップ・シーケンスは、テクニカル・パネルによりコレオグラフィック・エレメントとみなされない。

コログラフィック・エレメントの確認方法

コログラフィック・エレメントは、そのエレメントに必要な条件が満たされた時点で確定される（下表参照）。

● 最低条件に達していない場合、そのエレメントは無視され、ブロック又はブロックされない。

● 要素は確認されるが、以下の要件を満たさない場合、「J」記号が表示され、GOEが2段階下がる。（シンボル表を参照）

| コログラフィック・エレメント | 確定されるための最低条件 | エラーまたは以下のいずれかが発生した場合に「J」が適用される | その他のゴールの原則 |
|----------------------------|---|---|--|
| コログラフィック・スピンニング・ムーブメント | 少なくとも3回転する連続的な回転運動で、その場で静止している場合もあれば、途切れることなく移動している場合もある。 | 要素内/要素中のどんなエラーでも。 | <ul style="list-style-type: none"> ● プログラムのどこで行ってもよい。 ● 連続のスピンニング・ムーブメントは認定してはならない。 ● グラフ・スピンニングの要件を満たしてはならない（例：片足でその場で3回転）。 |
| コログラフィック・キヤラクター・ステップ・シーケンス | ショート・アクトシス、またはロング・アクトシスを中心にステップを行い、バリアからバリアへと進まなければならぬ。 | <ul style="list-style-type: none"> ● どちらのバリアからも2m以上離れている。 ● 逆行が行われる。 ● ストップが行われた（許可されていない場合） ● CHSの開始と終了の両方でバリアに触れる。 ● バーンがステップ・シーケンス・スタイルBと同じ | <ul style="list-style-type: none"> ● プログラムのどの位置で行ってもよい。 ● その後に行われるキヤラクター・ステップ・シーケンスおよびコログラフィック・リスム・シーケンスは、認定してはならない。 |
| コログラフィック・リスム・シーケンス | ショート・アクトシス、またはロング・アクトシスを中心にステップを行い、バリアからバリアへと進まなければならぬ。 | <ul style="list-style-type: none"> ● どちらのバリアからも2m以上離れている。 ● 逆行が行われる。 ● ストップが行われた（許可されていない場合） | <ul style="list-style-type: none"> ● プログラムのどの位置で行ってもよい。 |
| コログラフィック・スライディング・ムーブメント | 氷上で最低2秒間、スライディングを行う。 | <ul style="list-style-type: none"> ● コントロールが失われたが、転倒とはみなされない。 | <ul style="list-style-type: none"> ● プログラムのどこで行ってもよい。 ● コログラフィック・スライディング・ムーブメントを実施している最中にコントロールが失われた場合、追加のサポートがない限り転倒と認定されず、かつスケーターが「身体の一部に触れる」（例：両膝をつく）演技を行った場合、テクニカル・パネルは転倒と認定する。 ● 基本的なラジスは最低要件を満たさないため無視される。 ● 違反要素/動作および/または転倒と認定されたその後のスライディング・ムーブメントは、そのようにコールされるが、エグザクト・エレメント（CHS）とはコールされない。 |
| コログラフィック・ツイズリング・ムーブメント | 第1パートと第2パートの両方で、少なくとも2回の連続した移動のある回転を行う。 | ツイズリング・ムーブメントの間に3歩以上のステップを挟んで行ったとき | <ul style="list-style-type: none"> ● それ以降のツイズリング・ムーブメントは認定されないものとする。 ● L・Bのスピンニングの条件を満たしている場合、ツイズリング・ムーブメントは無視され、スピンがコールされる。 |

10. 転倒、違反要素／動作

転倒

転倒とは、ブレード以外の身体の一部（手、膝、背中、臀部、腕など）で体重の大部分を支え、その結果、スケーターがコントロールを失うことをいう。

注意

両膝立ちは転倒とみなされる（ただし、スライディング動作として認められている場合、またはコレオグラフィック・キャラクター・ステップ・シーケンスで認められている場合を除く）。

違反要素／動作／ポーズ

- 半回転以上のジャンプ（バックフリップを含む）
- 2回以上の連続した1/2回転ジャンプ（間に2歩以上のステップがある場合、ジャンプは連続しない）
 - a) 氷上に横たわること（許可されている場合を除く）
 - b) トウ・アシスト・スプリット・ジャンプまたは大腿部で90度以上のエッジ・スプリット・ジャンプ（トウアシスト・テイクオフを伴うスプリット・ジャンプ。[パレエ・ジャンプで、回転せずに同じつま先でテイクオフし着地するものは、ホップとみなされ、スプリット・ジャンプとはみなされない]。エッジ・テイク・オフを伴うスプリット・ジャンプで、両足を90度以上に開くもの。例えば、フォールディング・リーフ（Falling Leaf）など。
 - c) ダンス・スピンのフライング・エントリー
 - d) 1回転以上のイリュージョン*（1回転は1回の「ダウン・アンド・アップ」動作に等しい）。
 - e) 氷上に横たわること（許可されている場合を除く）。

*イリュージョンの定義

イリュージョン（Illusion） - イリュージョンはキャメルに似た基本姿勢を持つスピンであるが、スピンの間中「平ら」である代わりに、スケーターの体が上方に傾き、次に下方に傾くことで頭が氷に近づき、フリー・レッグのブーツが上方に伸び、ほぼフルスプリットのような状態を作りながらスピンする。

注意

プログラムのどこかに違反要素／動作／ポーズがある場合、それは認定され、適切な減点が与えられる。いずれかの要素の実行中に違反要素／動作／ポーズがあった場合、その要素は実行された要件に従ったレベルを与えられるが、Lv.Bの最低要件が満たされていない場合は無視される。違反要素／動作に対する減点（2.0）は、ジュニアおよびシニア・カテゴリーに適用され、ノービス・カテゴリーには1.0が適用される。

違反要素を含む、または違反要素とみなされる地区長は、レベル判定対象外となる。